

AMIGA CD³²

Commodore

JAMES POND 2



ROBOCOD



Loading Instructions - Ladeanweisungen - Instructions de Chargement - Istruzioni di Caricamento

1. Insert the CD as described in the CD2 manual.
2. After a short delay, the Millennium logo will be displayed, followed by a short cartoon animation introducing James Pond. After the animation a selection screen is displayed. Pressing the Red button will end the animation, and take you to the Selection screen.
3. The Selection Screen shows James Pond and Fimbul running on the deck of the F.I.S.H. Inter. Use the direction pad "UP" and "DOWN" to highlight one of the 3 action buttons:
 - James Pond 3 Portfolio - Plays the mini adventure cartoon F.I.S.H. file.
 - James Pond Shield - Starts the game.When one of the buttons is highlighted (the outline changes colour), pressing the Red button will choose that selection.
4. When viewing the mini adventure, if you wish to exit before the end press the Red Button.
5. If you select the F.I.S.H. file you will be able to operate it by using the "UP" and "DOWN" pad to move through the chapters and the "LEFT" and "RIGHT" pads to move through the pages. Up moves you to the next chapter, Down moves you to the previous chapter. Right moves you to the next page, Left moves you to the previous page. Pressing the Red Button will exit you from the F.I.S.H. file and return you to the Selection Screen.
6. Pressing the James Pond shield will start the game.
7. On the Fimbul file screen (with trial credits), pressing the L and R buttons on the top of the controller will end the player's task to the Selection Screen.

Startanleitung

1. Legt die CD wie im CD22 Handbuch beschrieben ein.
2. Nach einer kurzen Verzögerung erscheint das Millennium-Zeichen, gefolgt von einer kurzen Zeichentricksequenz, in der James Pond vorgestellt wird. Nach dem Zeichentrick erscheint ein Auswahlbildschirm.
3. Auf dem Auswahlbildschirm sind James Pond und Fimbul Fimbul auf dem Sonnendeck des F.I.S.H.-Kreuzers zu sehen. Führt die Auswahlmarkierung mit dem Richtungstastenblock nach oben unten auf einer der drei Runden Pfeile.
- James-Pond-3-Bildschirm: spielt das kurze Zeichentrickabenteuer ab F.I.S.H.-Aktie - schlägt das elektronische Buch auf.
- James-Pond-Schild: startet das Spiel.
- Wenn einer der Fehler markiert ist (z.B. falsche Farbe), wird mit der roten Taste die gewählte Option aktiviert.
4. Beim Anschauen des kurzen Abenteuers kannst Du den Film mit der roten Taste jederzeit abbrechen.
5. Wenn Du die F.I.S.H.-Aktie gewählt hast, kannst Du dann mit Richtungstastenblock nach oben unten die Kapitel durchgehen und mit Richtungstastenblock nach oben unten die Seiten umblättern. Mit Richtungstastenblock nach oben kommst Du zum nächsten, mit unten zum vorherigen Kapitel. Rechts bringt Dich zur nächsten, links zur vorherigen Seite. Mit der roten Taste verläufst Du die F.I.S.H.-Aktie und kehrt zum Auswahlbildschirm zurück.
6. Durch Drücken auf das James-Pond-Schild wird das Spiel gestartet.
7. Vom Eröffnungsbildschirm des Spiels (mit der Liste der Millenniumen) gelangst Du durch Drücken der L- und R-Taste oben auf dem Controller zurück zum Auswahlbildschirm.

Instructions de chargement

1. Insérez le CD comme décrit dans le manuel CD22.
2. Après un bref retard, vous visualiserez le Millennium Ident, suivie d'un bref cartoon animé qui présente James Pond. Dès lors il apparaît un écran de sélection. Prenez le bouton rouge, il apparaît un schéma animé jusqu'à fermer, portant sur le schéma Sélection;
3. Le schéma Sélection montre James Pond et Fimbul qui court de l'arrière à l'avant F.I.S.H. Utilisez les directions SU et GIJ pour évidemment l'un des 3 boutons suivants:
 - Cliquer James Pond 3 - Exécute une mini aventure
 - Fimbul F.I.S.H. - Si accédez au jeu à l'écran.Schéma de James Pond: Dès lors avoir sélectionné un bouton (à son tour change de couleur), prenez le bouton rouge pour changer la sélection révélée.
4. Durant la visualisation de la mini aventure, pour quitter pour la suite, prenez le bouton rouge.
5. Sélectionnez le jeu F.I.S.H. sera en gracie de exécuter, utilisant le commando directionnel SU et GIJ pour porter à un chapitre élément et le commando SINISTRÀ e DESTRA pour slorignare la pagina. Il commando SU à priori au chapitre successivo, il commando GIJ a quello precedente. Il commando DESTRA il porta alla pagina successiva. Il commando SINISTRÀ a quella precedente. Prenez le bouton rouge pour quitter la F.I.S.H. e ritorni alla schermata Sélection.
6. Prenez le schéma James-Pond, avivrez le jeu.
7. Suite à cevoir son titre (le logo), prenez le bouton DROITE (R) e SINISTRA (L) pour sortir pour la partie supérieure du commando, EXIT pour échapper nella schermata Sélection.
8. Fini le jeu.

Instructions de chargement

1. Insérez le CD selon les instructions du manuel du CD22.
2. Au bout de quelques instants, l'icône du Millennium s'affiche, suivie par un bref dessin animé qui vous présente James Pond. A la fin de cette animation, un écran de sélection s'affiche. Pour quitter simplement à cet écran, appuyez sur le bouton rouge.
3. L'écran de sélection vous montre James Pond et Greg éléphant sur le pont du portant F.I.S.H. Utilisez la flèche " haut " et " bas " du pad-D pour mettre l'un des 3 boutons suivants en surbrillance -
Ficher James Pond 3 : Jouez la mini-aventure d'aventure
Ficher F.I.S.H. : Donne accès au livre électronique
Bouclier de James Pond : Démarrer le jeu
4. Pour sélectionner l'un des boutons qui se trouve en surbrillance (son contour a changé de couleur), appuyez sur la touche rouge.
5. Si vous avez sélectionné le Ficher F.I.S.H., utilisez les touches " haut " et " bas " du pad-D pour parcourir les chapitres et les flèches " Gauche " et " droite " du pad-D pour parcourir les pages. La flèche du haut vous fait passer au chapitre suivant, celle du bas au chapitre précédent, celle de droite à la page suivante et celle de gauche à la page suivante.
- Pour quitter le Ficher F.I.S.H. et revenir à l'écran de sélection, appuyez sur la touche rouge.
6. Pour démarrer le jeu, appuyez sur le bouton de James Pond.
7. Pour quitter l'écran du jeu (au niveau des intermissions) et retourner à l'écran de sélection, appuyez sur les touches " L " (G) et " R " (D) en haut du contrôleur.

MILLENNIUM PRESENTS

JAMES POND 2 - RoboCod

CONTENTS

English	3
Deutsch	9
Italiano	15
Français	21

James Pond 2 - Codename RoboCod

For Commodore Amiga CD32

Published by Millennium Interactive Ltd.

Original Design and Programming:

Chris Sorrell

CD Conversion:

Dean Ashton

Map Design:

Steve Bak

Additional Map Design:

Gary Richards

Graphics:

Chris Sorrell, Leavon Archer, Paul Dobson

Music and Effects:

Richard Joseph

Special Thanks to:

Chris Ludwig, Wayne Lutz, Alan McCarthy, Mike Ball

Producer:

Tony Fagelman

James Pond, the name and concept is the property of Millennium. No use of the name, artwork or concept can be made without prior written permission of Millennium. No part of this software may be copied or transmitted in any form or by any means. This software is sold on the condition that it shall not be hired out or lent without the express written permission of Millennium.

Software © 1991/1992/1993 Millennium/Vectordean. All rights reserved.

Artwork & documentation © 1991/1993 Millennium. All rights reserved.



MAYBE TAKES OVER TOY FACTORY AND HOLDS WORLD TO RANSOM!

In a new bid for world domination, the evil Doctor Maybe has taken over the main North Pole based toy factory and has sabotaged many of the toys destined for homes throughout the world this Christmas. As yet, we do not know his demands, but world leaders are meeting as a matter of urgency to discuss the situation in an effort to avert his treacherous threats.

Government spokesmen have not been available for comment; however, we do know that the Prime Minister has cancelled all meetings and this morning left for Washington where it is believed he will be meeting up with the President and other world leaders.

Rumours emerged from Whitehall last night that security services have been put on alert and that the highly secretive and successful F.I.S.H. underwater espionage agency has been contacted.

Doctor Maybe strikes dread in the hearts of us all, but, having been thwarted in the past by F.I.S.H., it was believed that he had given up all hope of future dastardly activities. It seems, however, that his earlier failures have made him more determined than ever to dominate the world stage.

President of North Pole Toys Inc, Mr. S. Claus, who narrowly escaped from Maybe's evil clutches and first

brought the news to the Oceanic Times said last night... "This is terrible news, our whole year's supply was ready for dispatch when we were overwhelmed by Maybe and his gang." Pressed further by our top reporter Lewis Lean, Claus said that he had little faith in world governments to solve the problem and that the only way to ensure world safety this Christmas was to let F.I.S.H. deal with the problem.

Lewis Lean, the only known person outside of World leaders to have made contact with F.I.S.H., speculates that they will have to put their top agent onto the case, James Pond. He has had dealings with Maybe before and knows how his evil and dastardly mind works. However, Pond has been out of circulation for a while since his last encounter with Maybe and is rumoured to have been involved in a highly intensive training programme.

We will keep you informed on any further developments. In the meantime, the world waits with bated breath for Maybe's next move. It seems that our only chance now lies in the capable fins of the aqua-lic super hero, James Pond. Wherever you are Pond, our hearts are with you.

TOP SECRET

BRIEFING DOSSIER

READ AND THEN DESTROY

To: James Pond
Codename: RoboCod
Section: Oceania 007
From: 'F'
Section: F.I.S.H headquarters
Date: 23/12/93

Pond:

Dr. Maybe is back! We have learned from Washington and the Kremlin that he has taken over the central toy factory on the North Pole and has sabotaged an unknown number of toys disguised as penguins with tiny but lethal explosive charges. If they are not diffused within 48 hours they will be distributed throughout the globe and wreak havoc throughout Christmas.

Your mission is tough but straightforward. Infiltrate the factory and render the penguins safe.

Here are your mission assignments. They include all the information we've been able to get from our spies inside the factories. Remember, we don't have the keys to each factory, but when you rescue the toys in one, Maybe's short circuited security system unlocks the next door for you!

We have been informed that there is a factory section, hidden on the blueprint plans of the castle. We can give you no information of its whereabouts, but this section must be found to fully complete your task.

You will need your new RoboCod ExpandoSuit to aid you in your mission, so dust it off and grease it up!

GOOD LUCK!

'F'



RESCUE MISSION ONE: A SPORT TO CATCH A MACKEREL!

Jump over ping-pong bats and volleyballs, then stretch high above giant boxing gloves and golf clubs to clobber Dr. Maybe's servants of destruction. If you're lucky enough to find an airplane, just jump in the cockpit and fly! Our spies tell us that this is where Maybe has hidden one of the sets of wing attachments for your Robosuit.

RESCUE MISSION TWO: CUDDLY, CUTE AND CANNONTANKEROUS!

Rescue sinister stuffed bears and horrified hippos before Dr. Maybe devours them! Collect points and extra lives on this level to stock up for the lean times ahead. Jump in the cannons then press the red button to get a boost to the tops!

RESCUE MISSION THREE: P, PICK UP A PENGUIN!

All the world's holiday cakes, sweets and cookies are made here in Santa's confectionery factory. Battle half baked cherry Pie Soldiers and Maybe's mutant caterpillars to make the sour sweets edible again. If Barber Pole exits aren't getting you anywhere, look for secret pits and tunnels!

RESCUE MISSION FOUR: CRAZY CARS AND CRANKING COGS!

Model trains, hungry cars, and crazed wind-up wheels chase you through the ins- and -outs of the mechanical toy factory! Remember, Dr. Maybe has a screw loose so stay on the tips of your fins! Use the dolls and small trains to bounce up to the goodies out of reach.

RESCUE MISSION FIVE: BUBBLES AND BATHTUBS!

There's only one way to rescue the toys made especially for bathtime - in the bathtub. Bump the very first mystery block you see and a tub pops out for you to use. Press red button to jump in, then fly up. Be sure to check near the bottom for Golden Ankhs (extra lives) - you're constantly moving so pay close attention!

RESCUE MISSION SIX: BATTY BOARD GAMES!

Vicious chess pieces and evil dominoes abound in the board games factory. Defeat legions of snakes and climb high ladders to rescue hostage toys from the hands of Dr. Maybe. Use your super stretchability to reach secret rooms and rescue unhappy toys hidden among the cards and dominoes.

RESCUE MISSION SEVEN: CASTLE CASTELLATIONS!

Run across blocks and escape angry flowers to get over the obstacles outside the castle. Leap on castle window sills to reach the top of the castle and save the toys! Flowers only attack when you get too close, so try to stay as far away from them as you can!

RESCUE MISSION EIGHT: MUSIC MAESTRO PLEASE!

Stereo systems, paintbrushes and typewriters were never as unfriendly as this! Work your way through this factory of the arts and don't waste time. When you're running on sheet music, tease enemies forward before jumping to the next bar.

RESCUE MISSION NINE: BIG TOP, BIG HOP!

Big tops and clowns turn into big problems and frowns in Dr. Maybe's circus! Get shot out of a cannon and into adventure while collecting all you can. You're almost ready to confront Dr. Maybe! We were not able to obtain any secret information about this factory, so you'll have to complete this mission on your own.

Good luck Pond.



CONTROLS

Pond, we realize that your Robosuit will take some getting used to, so we've compiled this short list of instructions to help you adjust quickly.

Stretch Yourself

Press and hold the blue button or the green button to stretch up. If you extend to a ledge, release the red button or the green button to grab it, then Directional Pad RIGHT or LEFT to move sideways. Your body automatically snaps up! If one of Maybe's Meanies bites your tails while you are stretching, you'll snap back down, so time your stretching carefully (for long-distance stretching, try wiping out the meanies around you before you begin stretching).

Mash Maybe's Meanies

To land on a meanie, press the red button to jump up and Directional Pad RIGHT or LEFT to position yourself over them. Some meanies only need one hit, others take more hits before they disappear. Directional Pad DOWN in mid-air just before you land on a meanie to double the damage. Press the red button as you land on a meanie for an extra high rebound!

Look Around

To see the area directly below you, Directional Pad DOWN and hold it, then press the green button, then Directional Pad RIGHT and LEFT.

WHAT YOU SEE

Each factory is guarded by Dr. Maybe's el-cheapo security system. Why was it so cheap? Because it doesn't work in the frozen wasteland of the Arctic. The system has short circuited, allowing you to pass freely from one factory to the next, but only in order from the ground up. Explore the castle roof tops - you may find some very interesting nooks and crannies!

Barber Pole Exits

To exit most rooms, walk to the Barber Pole Exit when it's flashing. Sometimes you have to collect all penguin bombs in a room before the exit flashes, sometimes you won't (in a secret bonus room, for instance, the exit's are always flashing.)

Bonus Block

Bump these blocks from underneath and collect the surprises inside for extra points. Watch out for the black bottles of poison!

Remaining Chances

RoboCod in the corner of your screen tells you how many chances you have left to finish the game. In one hand, RoboCod counts down your chances to catch Dr. Maybe. In the other hand, he holds batteries for the ExpandoSuit. Each time one of Maybe's meanies touches you, you lose a battery. When you're out of batteries, the suit quits working and you lose a chance. Stock up on batteries by collecting stars. You have a maximum of four lives and five batteries.

Penguin Bombs

Dr. Maybe's bombs have been disguised as penguins to hinder your rescue attempts. There are anywhere from two to five penguin bombs on each level and you must deactivate all bombs before the Barber Pole Exits flashes. There are no penguin bombs in bonus rooms.

HIDDEN TREASURES

Power Stars

Pick up Power stars for an extra ExpandoSuit battery.

Bullet-proof Armour

Dr. Maybe has scattered suits of armour around different areas of the factory. When you discover a suit of armour, pick it up for temporary protection.

Wing Attachments

Before our scientists could attach your wings, Maybe's Meanies stole them and took them to different places around the factory. When you pick them up, press the red button to fly up, then directional pad Right or Left to move.

Golden Ankhs

Pick up a Golden Ankh for an extra life.

Umbrellas

When you fall, you fall fast and hard - that's the price you pay for wearing a ton of steel. Pick up umbrellas you find along the way to slow any falls you have. To manoeuvre midfall, just move directional Pad Right or Left.

OZEANISCHE NACHRICHTEN

Dezember 23 1992

MAYBE ÜBERNIMMT SPIELZEUGFABRIK UND ERPRESST DIE WELT

In einem erneulten Versuch zur Beherrschung der Welt hat der berüchtigte Doktor Maybe die Spielzeugfabrik am Nordpol gewaltsam in Besitz genommen und viele der Spielsachen sabotiert, die als Weihnachtsgeschenke für Kinder in der ganzen Welt bestimmt sind. Bis zu diesem Zeitpunkt sind seine Forderungen nicht bekannt, doch Spaltenpolitiker aus aller Herren Länder werden an einem hastig einberufenen Gipfeltreffen die Situation besprechen.

Die Regierungssprecher lehnen im Moment jeden Kommentar ab; doch wir wissen aus verlässlicher Quelle, daß der (englische) Premierminister seine Termine abgesagt hat und heute früh nach Washington geflogen ist, wo er sich vermutlich mit dem amerikanischen Präsidenten und anderen Regierungschefs treffen wird.

Aus Whitehall (Sitz der englischen Regierung, Arm. d.U.) war gerüchtleise zu hören, daß die Sicherheitsdienste in Alarmbereitschaft versetzt wurden und daß die geheime, jedoch für ihre Erfolge berühmte Unterwasserspionage-Agentur F.I.S.H kontaktiert wurde.

Der Name Dr. Maybe verbreitet in allen Kreisen der Gesellschaft Schrecken und Furcht. Nachdem seine Pläne vor einiger Zeit durch F.I.S.H. durchkreuzt wurden, herrschte allgemein die Ansicht, daß er seine elenden Machenschaften aufgegeben habe. Nun scheint es, daß seine früheren mißglückten Versuche ihn noch zusätzlich angespornt haben, die Welt Herrschaft zu übernehmen.

Der Präsident der Nordpol Spielzeugfabrik (North Pole Toys Inc.), Herr S. Niklaus, der Dr. Maybe um Haarsbreite entkam, und der unsere Zeitung benachrichtigte, kommentierte gestern abend: "Dies ist ein furchtbarer Schlag für uns. Unsere ganze Jahresproduktion war zur Auslieferung bereit, als Dr. Maybe mit seiner Band hier einfiel." Auf weiteres Drängen unseres Spaltenreporters Lewis Lean äußerte Niklaus seine Bedenken gegenüber den halbherzigen Anstrengungen der Politiker und meinte, die einzige Hoffnung auf eine Lösung des Problems und auf ein frohes Weihnachtsfest darin bestünde, F.I.S.H. mit der Sache zu beauftragen.

Lewis Lean, der einzige Nicht-Spaltenpolitiker, der je Kontakt zu F.I.S.H. hatte, mutmaßt, daß sie ihren Spätenagenten, James Pond, auf den Fall ansetzen werden, weil er schon früher mit Maybe zu tun hatte und deshalb die verschlungenen Pläne seiner Psyche kennt. Doch hat Pond seit seinem letzten Einsatz ein zurückgezogenes Dasein geführt; man vermutet, daß er mit einem intensiven Trainingsprogramm beschäftigt ist.

Wir werden unsere Leser über die weiteren Entwicklungen auf dem laufenden halten. Im Moment wartet die Welt mit angehaltenem Atem auf Maybes nächsten Schachzug. Es scheint, unsere einzige Chance liegt tatsächlich in den Flossen des ozeanischen Superhelden James Pond. Wo immer Du Dich gerade aufhältst, Pond, unsere Herzen sind bei Dir.

HÖCHST GEHEIM

Art: James Pond
Kodename: RoboCod
Abt: Ozeania 007
Von: 'F'
Abt: F.I.S.H. Hauptquartier
Datum: 23.12.92

EINWEISUNGS-DOSSIER
LESEN UND GLEICH
VERNICHEN

Pond:

Dr. Maybe hat wieder zugeschlagen. Aus Washington und dem Kremlin haben wir vernommen, daß er die zentrale Spielwarenfabrik am Nordpol in seine Gewalt gebracht und eine unbekannte Anzahl von Spielsachen als Pinguine gesammelt und mit winzigen, aber tödlichen Sprengstoffen versehen hat. Wenn diese nicht innerhalb von 48 Stunden entschärft werden, gehen sie an Kinder auf der ganzen Welt und werden schreckliche Verherrungen über Weihnachten anrichten.

Deine Aufgabe ist schwierig, aber eindeutig. In die Fabrik eindringen und die Pinguine entschärfen.

Hier sind die verschiedenen Teilziele. Sie gründen auf den Angaben, die wir von unseren Informanten in den Fabriken in Erfahrung bringen konnten. Wir haben keine Schlüssel zu allen Fabriken, doch wenn Du die Spielsachen in einer reißfest, öffnet das defekte Sicherheitssystem von Dr. Maybe die nächste Tür automatisch.

Wir haben vernommen, daß es eine Fabrikanlage gibt, die auf den Blaupausen des Schlosses versteckt ist. Es liegen uns keine Informationen über ihren Standort vor, aber Du mußt diesen Teil finden, um Deine Aufgabe erfolgreich zu absolvieren.

Du wirst für diesen Einsatz Deinen neuen RoboCod Expandoanzug brauchen, also bürste ihn schön ab und schmier ihn ein!

VIEL GLÜCK!

'F'

RETTUNGSMISSION 1: EIN SPORTLICHER HECHT!

Springe über Pingpong-Schläger und Volleybälle, streck Dich hoch hinauf zu den riesigen Boxerhandschuhen und den Golfschlägern, um Dr. Maybes Gesellen den Garaus zu machen. Wenn Du Glück hast und ein Flugzeug findest, setz Dich ins Cockpit und steig hoch. Unsere Spione melden, dies sei der Ort, an dem Dr. Maybe ein Paar Flügel für Deinen Expandoanzug versteckt hat.

RETTUNGSMISSION 2: KOMISCH-KUSCHELIGE STOFFTIERE UND KANONEN!

Befreie mißgelaunte Stofftiere und verängstigte Nilpferde, bevor Dr. Maybe sie verschlingt. Sammle Punkte und Zusatzleben, denn danach folgen magere Zeiten. Setz Dich ins Kanonenrohr und schiebe den rot tasten hoch, um Dich in höhere Gefilde abzusetzen.

RETTUNGSMISSION 3: P,PACK EINEN PINGUIN AM KRAGEN!

Die Lebkuchen und Weihnachtskekse der ganzen Welt werden hier in St. Niklaus' Süßwarenfabrik gebacken. Kämpfe gegen halbgebackene Kirschkuchen-Soldaten und die mutierten Raupen, um die sauer gewordenen Süßigkeiten wieder süß zu machen. Wenn Dich die rot-weiß markierten Ausgänge nirgendwo hin bringen, sieh Dich nach geheimen Gruben und Gängen um.

RETTUNGSMISSION 4: VERRÜCKTE AUTOS UND ZAHNRÄDER!

Modellisenbahnen, humpinge Autos und durchgedrehte Aufziehpuppen jagen Dich durch die Labyrinthe der mechanischen Spielsachen-Fabrik. Vergiß nicht, daß Dr. Maybe mehr als eine Schraube locker hat – also halte Deine Flossen steif! Benutze die Puppen und die Eisenbahnen, um auf höhere Ebenen hochzuspringen.

RETTUNGSMISSION 5: BLUBBER-BLASEN UND BADEWANNEN!

Badespielzeug kann nur an einem Ort gerettet werden: in der Badewanne. Stoß den ersten Geheimblock an, den Du siehst, und schon steht eine Badewanne für Dich bereit. Drücke den rot tasten nach oben, um einzusteigen und schon hebt sie ab in die Lüfte. Vergiß nicht, in der Nähe des Bodens nach goldenen Schlüsseln zu suchen (Extra-leben). Da Du ständig in Bewegung bist, mußt Du ganz schön aufpassen.

RETTUNGSMISSION 6: BRUTALE BRETTSPIELE!

Heimückische Schachfiguren und gemeine Dominosteine gibt es zu Hülle und Füllia in der Spielbrettfabrik. Du mußt Schlangen besiegen und hohe Leitern erklimmen, um die als Geisel festgehaltenen Spielwaren aus den Klauen von Dr. Maybe zu retten. Benutze Deine Super-Streckfähigkeit, um geheime Räume zu erreichen und unglückliche Spielsachen unter den Spielkarten und Dominosteinen hervorzuholen.

RETTUNGSMISSION 7: EIN SCHLOSS VOLLER SCHIKANEN!

Springe über Blöcke und bring Dich in Sicherheit vor den wütenden Blumen, die das Schloß bewachen. Hüpte hoch auf die Gesimse und versuche, die Zinnen des Schlosses zu erklimmen, um die Spielsachen zu retten. Blumen greifen nur an, wenn man ihnen zu nahe kommt, also halte gebührenden Abstand.

RETTUNGSMISSION 8: DIE SCHÖNEN KÜNSTE AUF KRIEGSFUSS!

Zirkuszelt werden zu Alpträumen, die Clowns ziehen höhnische Grimassen. Im Zirkus von Dr. Maybe gibt es nichts zu lachen. Laß Dich aus einem Kanonenrohr in ein weiteres Abenteuer schießen, während Du alles einsammelst, was Du nur finden kannst. Fast bist Du soweit, Dr. Maybe gegenüberzutreten. Über diese Fabrik fehlen uns alle Angaben, weshalb Du auf Dich ganz allein angewiesen bist!

Viel Erfolg, Robocod!

BEDIENUNG

An den Expandoanzug wirst Du Dich erst gewöhnen müssen, weshalb wir hier Dir hier ein paar Hinweise geben.

Streck Dich! Zum Strecken nach oben Feuer drücken. Wenn Du ein Gesims erreichst, kannst Du dieses greifen und dann mit rechts oder links-Bewegungen des tasten blau oder grün eine seitliche Bewegung bewirken. Dein Körper wird ganz von selbst nachkommen! Um Dich nach unten fallen zu lassen, zieh' den Hebel nach unten. Wenn Dich einer von Maybes Gesellen in den Schwanz beißt, während Du Dich streckst, knallst Du nach unten, also paße den richtigen Moment ab. (Befor Du Dich auf lange Distanz streckst, räume rundum mit den Böse wichten auf!)

Zermalme Maybes Gesellen! Um auf einem Gegner zu landen, drücke den Richtungsblock zumHochspringen hoch und nach rechts oder links für die richtige Position. Drücke den Hebel im Sprung nach unten, um RoboCod zusammenzudrücken und den Gagner bei der Landung zu zermalmen. Manche sind schon bei einem Treffer außer Aktion, andere brauchen eine längere Bearbeitung. Für einen extra-hohen Sprung nach dem Aufprall drückst Du den Hebel in der Luft hoch.

Sieh Dich um! Um die Gegend direkt unter Dir zu sehen, ziehe den Hebel nach unten und halt den Feuerknopf gedrückt. Für einen weiteren Rundblick ziehe den Hebel nach unten, halte Feuer gedrückt und bewege den Richtungsblock nach rechts/links.

WAS DU SIEHST

Alle Fabriken werden durch Billig-Sicherheitsanlagen geschützt. Billig, weil für die Eiswüsten der Arktik gänzlich ungeeignet: Das System hat einen Kurzschluß erlitten, so daß Du ungeschoren von einer Fabrik zur anderen gelangen kannst, allerdings nur in der richtigen Reihen-



folge, vom Erdgeschoß aus. Erkunde die Dächer der Festung – dort dürfte es ein paar interessante Ecken und Nischen geben.

Mit rot-weißen Streifen markierte Ausgänge Um die meisten Räume zu verlassen, gehst Du zum rot-weiß markierten Ausgang, wenn er blinkt. In manchen Fällen mußt Du zuerst sämtliche Pinguin-Bomben in dem betreffenden Raum einsammeln, bevor der Ausgang zu blinken beginnt, aber nicht immer (im geheimen Bonus-Raum z.B. blinken die Ausgänge ohnehin ständig).

Bonus-Blöcke Stoße diese Blöcke von unten her an und sammle die Überraschungen im Innern, die Bonuspunkte einbringen. Nimm Dich in acht vor den schwarzen Gifflaschen!

Verbleibende Chancen Der Fisch in der Ecke zeigt an, wieviele Chancen Du noch übrig hast. An der einen Hand zählt er Deine Chancen, Dr. Maybe zu kriegen. An der anderen hält er die Batterien für den Expandoanzug. Bei jedem Kontakt mit einem der Bissewichte kommt Dir eine Batterie abhanden. Wenn die Batterien alle sind, ist der Anzug wirkungslos, und eine Chance wird Dir abgezogen. Die Batterien können mit eingesammelten Sternen aufgeladen werden. Du hast maximal vier Leben und fünf Batterien.

Pinguin-Bomben Dr. Maybes Bomben haben die Form von Pinguinen, um Deinen Rettungsversuch zu erschweren. Auf jeder Ebene gibt es zwei bis fünf davon, und sie müssen entschärft werden, bevor der Ausgang zu blinken anlangt. Bonusräume enthalten keine Pinguine.

VERSTECKTE SCHÄTZE

Energiesterne Ein Energiesterne bringt eine zusätzliche Batterie für den Expandoanzug.

Kugelsichere Rüstungen Dr. Maybe hat in verschiedenen Teilen der Fabrik Rüstung verstreut. Wenn Du eine solche entdeckst, nimm Sie an Dich, denn sie gewährt Dir einen kurzfristigen Schutz.

Flügelzubehör Nach bevor unsere Techniker die Flügel an den Expandoanzug montieren konnten, wurden diese von Maybes Gesellen gestohlen und in verschiedenen Bereichen der Fabrikanlagen versteckt. Wenn Du ein Paar Flügel findest, bewege den Richtungsblock mehrmals hoch/runter, um zu fliegen, oder links/rechts, um Dich seitlich zu bewegen.

Goldene Schlüssel Ein goldener Schlüssel bringt Dir ein Zusatzleben.

Schirme Wenn Du fällst, fällst Du schnell und hart – kein Wunder bei der Ausrüstung! Schirme kommen wie gerufen, weil sie den Aufprall abschwächen. Um mitten im Fall zu steuern, bewegst Du den Richtungsblock nach rechts/links.

Scanned
by
Thalisa



IL CORRIERE DELL'OCEANO

Dicembre 23, 1992



MAYBE PRENDE IL CONTROLLO DELLA FABBRICA DI GOCATTOLI E TIENE IL MONDO PRIGIONIERO

In un nuovo tentativo di ottenere il dominio del mondo, il malvagio Dottor Maybe ha preso il controllo della fabbrica di giocattoli principale nel Polo Nord e ha sabotato molti dei giocattoli destinati alle famiglie di tutto il mondo per Natale. Ancora non conosciamo le sue richieste ma i leader di tutto il mondo si stanno incontrando per motivi urgenti per discutere la situazione nello sforzo di evitare le sue minacce infide.

I portavoce dei governi non fanno rilasciato commenti; comunque sappiamo che il Primo Ministro ha cancellato tutti gli incontri e stamani è andato a Washington dove si ritiene che incontri il Presidente e altri leader del mondo. Da Whitehall sono emerse voci che i servizi di sicurezza sono stati messi in stato di allerta e che è stata contattata la famosa agenzia di spionaggio subacqueo f.i.s.h.

Dottor Maybe ci terrorizza tutti; essendo stato contrastato in passato dalla f.i.s.h., si era pensato che avesse rinunciato alla speranza di attività abbiente future. Comunque sembra che i suoi insuccessi precedenti lo abbiano reso più determinato che mai a dominare la scena mondiale.

Il presidente della North Pole Toys Inc., il signor Claus, che è sfuggito per poco alle grinfie malvagie di Maybe e ha rivelato la notizia al Corriere dell'Oceano, ieri sera ha detto... "Questa è una notizia temibile, la nostra fornitura

di tutto l'anno era pronta per essere spedita quando siamo stati sopraffatti da Maybe e la sua banda." Intervistato dal nostro top reporter Lewis Lean, Clays ha affermato di avere poca fiducia nella capacità dei governi mondiali di risolvere il problema e che l'unico modo per assicurare la sicurezza questo Natale è di affidare il problema alla f.i.s.h.

Lewis Lean, l'unica persona al di fuori dei leader mondiali che abbia contattato la f.i.s.h., ritiene che essa dovrà presentare il caso al suo agente capo, James Pond. Egli ha avuto già a che fare con Maybe e conosce i piani della sua mente malvagia e abbietta. Tuttavia Pond è stato fuori circolazione per un po' dopo il suo ultimo incontro con Maybe e corrono voci che sia stato occupato in un programma di training intensivo.

Vitteremo informati su ulteriori sviluppi. Nel frattempo il mondo aspetta con il fiato sospeso la prossima mossa di Maybe. Sembra che la nostra unica speranza siano le abili pinne del supereroe acquatico, James Pond. Dovunque tu sia Pond, i nostri cuori sono con te.

TOP SECRET

DOSSIER DI INFORMAZIONI LEGGI E DISTRUGGI

A: James Pond
Nome in codice: RoboCod
Sezione: Oceania 007
Da: "F"
Sezione: Quartiere Generale della f.i.s.h.
Data: 23.12.92

Pond:

Il dott. Maybe è tornato! Abbiamo saputo da Washington e dal Cremlino che ha preso il controllo della fabbrica centrale di giocattoli nel Polo Nord e ha sabotato un numero indecifrato di giocattoli sotto forma di pinguini con cariche esplosive piccole, ma letali. Se non vengono disinnescate entro 48 ore saranno distribuite in tutto il mondo e causeranno distruzione per Natale.

La vostra missione è dura ma semplice: insinuatevi nella fabbrica e rendete i pinguini innocui.

Ecco i vostri compiti nella missione. Includono tutte le informazioni che siete riusciti ad ottenere dalle nostre spie dentro le fabbriche. Ricordatevi che non abbiamo le chiavi per entrare in ogni fabbrica, ma quando liberate i giocattoli in una, il sistema di sicurezza a corto circuito di Maybe vi apre la porta successiva!

Sappiamo dell'esistenza di una sezione della fabbrica, nascosta nella mappa cianografica del castello. Non possiamo dare nessuna informazione di dove si trovi, ma questa sezione deve essere trovata per completare il vostro compito.

Avrete bisogno del vostro Espandabito per aiutarvi nella missione, quindi spolveratelo e lucidatelo!

BUONA FORTUNA!

"F"



MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO UNO: UNO SPORT PER DARE LA CACCIA AD UNO SCOMBRO!

Saltate sulle racchette da ping-pong e sulle palle da pallavolo, poi allungatevi su enormi guanti da pugilato e mazze da golf per colpire i seguaci della distruzione del dottor Maybe. Se siete abbastanza fortunati da trovare un aereo, saltate nella cabina di pilotaggio per volare! Le nostre spie ci dicono che è là che Maybe ha nascosto una delle serie degli attacchi delle ali per il vostro Espandabito.

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO DUE: MORBIDOSI, CARINI E CANNONEGGIANTI!

Recuperate orsacchiotti minacciosi ripieni e ippopotami terrorizzati prima che dott. Maybe li inneschi! Raccogliete punti e vite in più a questo livello per accumulare per i tempi magri che seguiranno. Saltate nei cannoni poi spingete in Su il bottone rosso per ottenere un salto verso l'alto!

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO TRE: P, PRENDETE UN PINGUINO!

Tutte le torte, i dolci e i biscotti delle feste del mondo vengono fatti qui nella fabbrica di dolci di Babbo Natale. Combattete i soldati di torta di cliege mezzi cotti e i bruchi mutanti del dott. Maybe per rendere i dolci amari di nuovo mangiabili. Se le uscite dell'insegna del barbiere non vi portano da nessuna parte, cercate le buche e i tunnel segreti!

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO QUATTRO: AUTO PAZZE E INGRANAGGI ECCENTRICI!

Modellini di treni, auto a fuoco e bambole a carica impazzite vi inseguono attraverso tutti gli angoli della fabbrica dei giocattoli meccanici! Ricordate che il dott. Maybe ha una rotella fuori posto quindi state in punta di piedi! Usate le bambole e i trenini per afferrare i dolci che non riuscite a prendere.

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO CINQUE: BOLLE E VASCHE DA BAGNO!

C'è solo un modo per liberare i giocattoli creati appositamente per l'ora del bagno, nella vasca. Sbattete contro il primo blocco misterioso che vedete e una vasca salta fuori perché la usiate. Spingete in Su il bottone rosso per saltare dentro, poi volate su. Assicuratevi di controllare nel fondo le Croci dorate (vite in più), siete continuamente in movimento, quindi prestate attenzione!

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO SEI: PAZZI GIOCHI DA TAVOLO ANNOIATI!

Dispettose pedine degli scacchi e disgustosi giochi del domino abbondano nella fabbrica di giochi da tavolo. Sconfiggete legioni di serpenti e salite per alte scale per liberare i giocattoli in ostaggio dalle mani del dott. Maybe. Usate la vostra super allungabilità per raggiungere stanze segrete e liberare giocattoli nascosti tra le carte e i domino.

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO SETTE: CASTELLAZIONI DI CASTELLI!

Correte per i blocchi e sfuggite ai fiori arrabbiati per superare gli ostacoli fuori del castello. Saltate sui davanzali delle finestre dei castelli per raggiungere la cima del castello e liberare i giocattoli! I fiori attaccano solo quando vi avvicinate troppo, quindi cercate di starvene alla larga più che potete!

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO OTTO: PER FAVORE, MUSICA MAESTRO!

Sistemi stereo, pennelli per verniciare e macchine da scrivere non sono mai stati così ostili! Cercate di farvi strada in questa fabbrica delle arti e non perdetevi tempo. Quando correte sui fogli di musica, infastidite i nemici in avanti prima di saltare alla prossima battuta.

MISSIONE DI SALVATAGGIO NUMERO Nove: GRANDE TROTOLA, GRANDE SALTO!

Le grandi trottole e i clown diventano grossi problemi e visi arcigni nel circo di Maybel! Saltate fuori da un cannone e piombate in un'avventura mentre raccogliete tutto quello che potete. Siete quasi pronti ad affrontare il dott. Maybe! Non siamo in grado di ottenere informazioni segrete su questa fabbrica, quindi dovete completare questa missione da soli.

Buona fortuna RoboCod!



CONTROLLI

RoboCod, ci rendiamo conto che il vostro Espandabito avrà bisogno che ci prendiate la mano, e quindi abbiamo compilato questo elenco di istruzioni per aiutarvi ad abituarvi velocemente.

Spostamenti Per spostarvi, usate i tasti direzionali per muovervi a Sinistra e a Destra, spingetelo in Su per saltare e rimbalzare attorno.

Allungamenti Premete il pulsante del fuoco per allungarvi. Se vi allungate fino ad un ripiano, fate fuoco per afferrarlo; il vostro corpo balza su automaticamente! Poi muovete i tasti dire a Destra o a Sinistra per muovervi lateralmente. Per cadere giù, spingete i tasti direzionali in Giù. Se uno dei tapini di Maybe vi morde la coda mentre vi state allungando, tornerete di nuovo indietro, quindi calcolate bene il vostro allungamento (per ai lungamenti in distanze lunghe, cercate di cancellare i tapini intorno a voi prima di iniziare ad allungarvi).

Pestare i Tapini di Maybe Per atterrare su un tapino, spingete in Su il joystick per saltare su e a Destra o a Sinistra per posizionarvi su di loro. Spingete in Giù i tasti direzionali a mezz'aria per comprimere RoboCod e pestare il tapino quando atterrate su di lui. Alcuni tapini hanno bisogno solo di un colpo, altri prendono più colpi prima di scomparire. Spingete in Su i tasti direzionali a mezz'aria mentre atterrate su un tapino per un altro rimbalzo in alto!

Guardarsi intorno Per vedere l'area direttamente sopra di voi, spingete in Giù i tasti direzionali e tenete premuto il pulsante del fuoco. Per ottenere una più ampia veduta dell'area a voi sottostante, spingete in Giù e tenete premuto il pulsante del fuoco, poi muovete i tasti direzionali a Destra e a Sinistra.

CIÒ CHE VEDETE

Ogni fabbrica è custodita dal sistema di sicurezza supereconomico del dott. Maybe. Perché era così economico? Perché non funziona nella distesa ghiacciale dell'Artico. Il sistema ha un corto circuito e vi permette di passare liberamente da una fabbrica all'altra, ma solo in ordine dalla terra in su. Esplorate le cime dei tetti del castello: potrete trovare degli angoli molto interessanti!

Uscite dell'insegna del barbiere Per uscire da quasi tutte le stanze, arrivate all'insegna del barbiere quando lampeggia. A volte dovete raccogliere tutte le bombe pinguino in una stanza prima che l'uscita lampeggi, a volte non occorrerà (in una stanza-premio segreta, ad esempio, le uscite lampeggiano sempre.)

Blocco premio Colpite questi blocchi dal basso e raccogliete le sorprese dentro per ottenere più punti. Attenti alle bottiglie nere di veleno!

Ultime possibilità RoboCod nell'angolo del vostro schermo vi dice quante possibilità vi rimangono per finire il gioco. Da un lato RoboCod fa il conto alla rovescia delle vostre possibilità di prendere Dott. Maybe. Dall'altro lato tiene le batterie per l'Espandabito. Ogni volta che uno dei tapini di Maybe vi tocca, perde una batteria. Quando le vostre batterie sono scariche, l'abito smette di funzionare e perde una possibilità. Accumulate batterie raccogliendo le stelle. Avete un massimo di quattro vite e cinque batterie.

Bombe pinguino Le bombe di Maybe sono mascherate da pinguini per ostacolare i vostri tentativi di salvataggio. Ovunque ci sono da due a cinque bombe pinguino per ogni livello e dovete disattivare tutte le bombe prima che le uscite dell'insegna del barbiere lampeggino. Non ci sono bombe pinguino nelle stanze-premio.

TESORI NASCOSTI

Stelle potenti Prendete le stelle potenti per ottenere un'altra batteria per l'Espandabito

Armatura anti-proiettile Il Dott. Maybe ha sparagliato armature in zone diverse della fabbrica. Quando scoprirete un'armatura, prendetela per protezione temporanea.

Attacchi delle ali Prima che i nostri scienziati potessero attaccarvi le ali, i tapini di Maybe le hanno rubate e le hanno portate in luoghi diversi della fabbrica. Quando le raccogliete, muovete i tasti direzionali in Su/Giù per volare, e a Sinistra o a Destra per muovervi lateralmente.

Croci dorate Ognuna vale una vita in più.



NOUVELLES OCEANIQUES



Décembre 23, 1992

PRISE D'UNE USINE DE JOUETS PAR LE DOCTEUR MAYBE; LE MONDE PRIS EN OTAGE

Dans une nouvelle tentative de domination du monde, le méchant docteur Maybe a pris l'usine de jouets principale du pôle nord et a saboté de nombreux jouets destinés à être envoyés dans le monde entier pour ce Noël. Pour l'instant, nous ne connaissons pas encore ses exigences mais les dirigeants mondiaux tiennent une réunion d'urgence pour discuter de la situation afin d'éviter la mise à exécution de ses dangereuses menaces.

Les porte-parole du gouvernement se sont réfusés à faire tout commentaire ; cependant, nous savons bel et bien que le premier ministre a annulé toutes ses réunions et est parti ce matin pour Washington où, à ce que l'on croit, il rencontrera le président et les autres dirigeants mondiaux.

D'après des rumeurs de Whitehall, les services de sécurité auraient été mis en état d'alerte et l'agence d'espionnage sous-marin F.1.5.H strictement secrète et efficace dans son travail aurait été contactée.

Le docteur Maybe séisme la terreur parmi nous. Comme l'agence F.1.5.H avait contrevenu à ses plans, l'on croyait qu'il avait abandonné tout espoir d'activités ignobles à l'avenir. Cependant, il semble que, du fait de ses échecs précédents, il soit encore plus déterminé à dominer le monde.

M. P. Noël, président de North Pole Toys Inc, a échappé de justesse aux redoutables grilles du docteur Maybe et a communiqué le premier la nouvelle au journal Oceanic Times la nuit dernière. Il a déclaré : "C'est une nouvelle horribles. Notre stock de toute l'année était prêt à être expédié quand nous avons été assaillis par Maybe et son gang." Lorsque notre reporter en chef, Lewis Lean, lui a demandé des détails supplémentaires, monsieur Noël a dit qu'il ne comprenait pas beaucoup sur les gouvernements du monde pour résoudre le problème et que la seule façon de préserver la sécurité ce Noël était de laisser l'agence F.1.5.H s'en charger.

Lewis Lean est, à part les dirigeants mondiaux, la seule personne à avoir contacté cette agence d'espionnage. Il pense qu'elle devra confier l'affaire à James Pond, son plus grand agent. Celui-ci a déjà eu affaire à Maybe et est au courant de ses machinations ignobles. Cependant, depuis sa dernière rencontre avec Maybe, Pond a disparu de la circulation cela fait un certain temps et, d'après des rumeurs, il suivrait une formation intensive.

Nous vous tiendrons au courant des évolutions à venir. Pendant ce temps, le monde attend, la peur au ventre, le prochain mouvement de Maybe. Il semble que notre seule chance de salut soit due aux nageoires efficaces de James Pond, super-héros aquatique. A chaque fois que vous êtes Pond, vous avez notre soutien.

TOP SECRET

DOSSIER DE BRIEFING A DETRUIRE APRES LECTURE

Destinataire : James Pond
Nom de code : RoboCod
Source : 'F'
Section : quartiers généraux de F.1.5.H
Date : 23/12/92

Pond :

Le docteur Maybe est de retour! Nous avons appris par Washington et par le Kremlin qu'il s'était emparé de l'usine de jouets centrale du pôle nord et avait saboté un nombre inconnu de pingouins en jouet avec des charges explosives petites mais destructrices. Si les explosifs ne sont pas désamorcés sous 48 heures, ils seront distribués dans le monde entier et feront mal pendant les fêtes de Noël.

Votre mission est difficile à effectuer mais simple à comprendre. Vous devez vous infiltrer dans l'usine et désamorcer les pingouins.

Voici les détails de votre mission. Ils comprennent toutes les informations que nous avons pu obtenir grâce à nos espions qui ont pénétré dans les usines. Rappelez-vous que nous n'avons pas les clés de chaque usine mais quand vous sauvez les jouets dans une d'entre elles, le système de sécurité court-circuité de Maybe vous ouvre la porte suivante!

Nous avons été informés qu'une section de l'usine se trouve cachée dans les plans du château. Nous ne pouvons pas vous indiquer où elle se trouve mais vous devrez la trouver pour mener entièrement à bien votre tâche.

Votre nouveau RoboCod Expandsuit vous aidera dans votre mission. Epoussetez-le et lubrifiez-le!

BONNE CHANCE!

'F'



MISSION DE SAUVETAGE UN: UN SPORT À ATTRAPER UN MAQUEREAU!

Sautez par-dessus les raquettes de ping-pong et les ballons de volley, puis passez bien par-dessus les crosses de golf et les gants de boxe géants pour tabasser les serviteurs employés par le docteur Maybe dans ses objectifs de destruction. Si vous avez la chance de trouver un avion, sautez dans le cockpit! Nos espions nous disent que c'est à cet endroit que Maybe a caché un des ensembles d'attache des ailes pour votre ExpandoSuit.

MISSION DE SAUVETAGE DEUX: ANIMAUX DOUX ET MIGNONSI

Sauvez les hippopotames horrifiés et les ours en peluche sinistres avant que le Dr Maybe ne les dévore! Gagnez des points et des vies supplémentaires pour les périodes difficiles à traverser. Pour foncer au sommet, sautez dans les canons et appuyez le bouton rouge vers le haut!

MISSION DE SAUVETAGE TROIS: RAMASSEZ UN PINGOUIN!

Toutes les gourmandises de Noël du monde sont faites ici, dans l'usine de Santa. Battez-vous contre les soldats de la tarte au cerises à moitié cuite et contre les chenilles de Maybe pour rendre à nouveaux mangeables les desserts aigres. Si les sorties à bandes rouges et blanches ne vous mènent nulle part, cherchez les trous et les tunnels secrets!

MISSION DE SAUVETAGE QUATRE: DES VOITURES FOLLES ET DES DENTS DE MANIVELLE!

Des trains miniatures, des voitures affamées et des poupées enragées vous poursuivent à travers les dédales de l'usine de jouets mécaniques! Rappelez-vous que le Dr Maybe a une case en moins. Restez donc sur la pointe des nageoires! A l'aide des poupées et des petits trains, accédez aux bonnes choses hors de votre portée.

MISSION DE SAUVETAGE CINQ: BULLES ET BAIGNOIRE!

Il n'existe qu'un moyen de sauver les jouets faits spécialement pour le bain - dans la baignoire. Si vous haitez les blocs de mystère, une baignoire apparaît à votre disposition. Appuyez le bouton rouge vers le haut pour sauter dedans et décoller. Veillez à regarder près du bas de l'écran pour vérifier s'il vous reste des croix dorées (des vies supplémentaires). Vous êtes en déplacement constant. Faites donc très attention!

MISSION DE SAUVETAGE SIX: DES JEUX DE FOUS!

L'usine de jeux de société regorge de pièces d'échec vicieuses et de dominos méchants. Pour sauver les jouets prisonniers du Dr Maybe, venez à bout des légions de serpents et grimpez à de hautes échelles. Servez-vous de votre super-élasticité pour atteindre les salles secrètes et sauver les malheureux jouets cachés parmi les cartes et les dominos.

MISSIONS DE SAUVETAGE SEPT: CHÂTEAU HANTE!

Traversez les blocs en courant et échappez aux fleurs en colère pour passer les obstacles à l'extérieur du château. Sautez sur les appuis des fenêtres pour atteindre le haut du château et sauver les jouets! Les fleurs n'attaquent que lorsque vous vous en approchez trop. Eloignez-vous-en le plus possible!

MISSION DE SAUVETAGE HUIT: MUSIQUE MAESTRO S'IL VOUS PLAÎT!

Les chaînes stéréo, les pinces et les machines à écrire n'avaient jamais été aussi hostiles! Frayez-vous un passage à travers cette usine d'arts et ne perdez pas de temps. Quand vous courrez au son de la musique des partitions, taquinez vos ennemis avant de passer à la barre suivante.

MISSION DE SAUVETAGE NEUF: GRAND CIRQUE, GRAND SAUT!

Les cirques et les clowns posent de grandes difficultés chez le Dr Maybe! Tout en ramassant ce que vous pouvez, faites-vous éjecter à l'aventure par un canon. Vous êtes pratiquement prêt à affronter le Dr Maybe! Nous n'avons pas pu obtenir d'informations secrètes sur cette usine. Vous devrez donc effectuer seul cette mission.

Bonne chance RoboCod!

COMMANDES

Nous réalisons que votre ExpandoSuit devra prendre le temps de s'habituer à RoboCod. Nous avons donc fait cette petite liste d'instructions pour vous aider à vous y faire rapidement.

Pour vous étirer Appuyez et tenez le bouton bleu ou le bouton vert. Si vous atteignez un rebord, relâchez le bouton pour le saisir - votre corps se rétracte automatiquement! Ensuite, orientez votre pavé directionnel vers la droite ou vers la gauche pour vous déplacer latéralement. Pour retomber, tirez le bouton vers le bas. Si un des grigous de Maybe vous mord la nageoire caudale pendant que vous vous étirez, vous reviendrez immédiatement à votre position initiale. Chronométrez prudemment votre étirement (avant les étirements d'une longue distance, essayez de vous débarrasser des grigous qui vous entourent).

Pour écraser les grigous de Maybe Pour atterrir sur un grigou, sautez en positionnant le pavé directionnel vers le haut ou mettez-vous dessus en orientant le pavé directionnel vers la droite ou vers la gauche. Quand vous êtes en l'air, tirez le pavé directionnel vers le bas pour comprimer RoboCod et écraser le grigou lorsque

vous arrivez dessus. Pour éliminer certains grigous, il suffit d'un coup mais, pour en faire disparaître d'autres, il faut plusieurs coups. Pour avoir un grand rebond supplémentaire, orientez le pavé directionnel vers le haut lorsque vous êtes en l'air et que vous atterrissez sur un grigou.

Pour regarder autour de vous Pour voir la zone située directement au-dessous de vous, tirez le pavé directionnel vers le bas et appuyez sur le bouton vert, et pavé directionnel vers la droite et vers la gauche.

CE QUE VOUS VOYEZ

Chaque usine est gardée par le système de sécurité bon marché du Dr Maybe. Pourquoi ce système coûte-t-il si peu? Parce qu'il ne marche pas dans les froides terres arctiques. Le système a été court-circuité, ce qui vous permet de passer librement d'une usine à une autre mais seulement de bas en haut. Explorez les toits du château : vous trouverez peut-être des recoins fort intéressants!

Sorties à bandes rouges et blanches

Pour sortir de la plupart des pièces, il faut vous diriger vers la sortie à bandes rouges et blanches lorsqu'elle clignote. Parfois, vous êtes obligé de collectionner toutes les bombes pingouins d'une pièce avant que la sortie clignote et dans certains cas, ce n'est pas nécessaire (dans une pièce à bonus secrète, par exemple, les sorties clignotent toujours.)

Cognez ces blocs par-dessous pour ramasser les surprises qui se trouvent à l'intérieur et peuvent vous donner des points supplémentaires. Attention aux bouteilles noires de poison.

Blocs à bonus

A l'angle de votre écran, RoboCod vous indique le nombre de chances qui vous restent avant la fin de votre jeu. D'une main, RoboCod compte les chances qui vous restent pour attraper le Dr Maybe et de l'autre, il tient les piles destinées à votre ExpandoSuit. A chaque fois qu'un des grigous du Dr Maybe vous touche, vous perdez une pile. Lorsque vous êtes à court de pile, l'ExpandoSuit arrête de fonctionner et vous perdez une chance. Augmentez votre stock de piles en ramassant des étoiles. Vous avez droit à un maximum de quatre vies et de cinq batteries.

Chances restantes

Le Dr Maybe a camouflé ses bombes dans des pingouins pour entraver vos tentatives de sauvetage. Chaque niveau comprend de deux à quatre pingouins et, avant le clignotement de la sortie à bandes rouges et blanches, vous devez désamorcer toutes les bombes.

TRÉSORS CACHÉS

Étoiles d'énergie

Armure pare-balles

Attaches d'aile

Croix dorées

Parachutes

Les pièces à bonus ne contiennent pas de bombes pingouins.

Ramassez-en pour avoir une pile supplémentaire pour votre ExpandoSuit.

Le Dr Maybe a disséminé des armures dans différents secteurs de l'usine. Quand vous en ramasserez une, vous serez temporairement protégé.

Avant que nos chercheurs puissent attacher vos ailes, les grigous de Maybe les ont volées et les ont disséminées à travers l'usine. Quand vous les ramasserez, déplacez le joystick vers le haut/vers le bas pour voler et à gauche ou à droite pour vous déplacer latéralement.

Ramassez une croix dorée et vous aurez une vie supplémentaire.

Lorsque vous tombez, vous tombez très vite et cela fait très mal - c'est le prix à payer pour le port d'une tonne d'acier. Ramassez les parachutes que vous trouvez sur votre chemin pour ralentir toute chute éventuelle. Pour vous piloter en pleine chute, il suffit d'orienter le joystick vers la droite ou vers la gauche.





Millennium Interactive Ltd,
Quern House, Mill Court,
Great Shelford,
Cambridge, CB2 5LD, UK

© 1993 Millennium Interactive